

## **A IMPLANTAÇÃO DO LÚDICO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA A ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA MODALIDADE PROEJA**

### ***THE IMPLANTATION OF LUDIC AS A FORM OF BIOLOGY LEARNING TO MIDDLE SCHOOL STUDENTS IN THE MODE PROEJA***

**Moacir Silvestre Mann**  
Graduado/IFFar  
[moacirsmann@gmail.com](mailto:moacirsmann@gmail.com)

**Mauricio Ramos Lutz**  
Mestre/IFFar  
[mauricio.lutz@iffarroupilha.edu.br](mailto:mauricio.lutz@iffarroupilha.edu.br)

**Letiele Bruck de Souza**  
Mestra/IFFar  
[letiele.souza@iffarroupilha.edu.br](mailto:letiele.souza@iffarroupilha.edu.br)

#### **RESUMO**

O lúdico está inserido não apenas no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, como também no de ensino de jovens e adultos. A ludicidade é uma importante ferramenta nesses processos. O objetivo deste trabalho foi o de inserir aulas práticas usando a ludicidade para alunos do Programa de Integração da Educação Profissional ao Ensino Médio na Modalidade de Jovens e Adultos (PROEJA), utilizando atividades diversificadas dentro de cada conteúdo e ajustadas de acordo com a aprendizagem do educando. A pesquisa foi realizada no Instituto Federal Farroupilha (IFFar), no município de Alegrete/RS, na turma do 1º ano (Etapa I), do curso Técnico em Agroindústria. Para tanto, métodos que despertassem a curiosidade investigativa e questionadora na aprendizagem dos alunos do PROEJA foram aplicados. A educação desses alunos deve ser consolidada em formar indivíduos críticos e pensantes na nossa sociedade, que sejam aptos a atuar e ter sua opinião formada.

**Palavras-Chave:** PROEJA, Biologia, Ensino e aprendizagem.

#### ***ABSTRACT***

Ludic is not only in the process of teaching and learning in early childhood education, but also in the process of teaching youth and adults. Ludic is an important tool in these processes. The aim of this paper was to insert practical classes using the ludic to students in the program of integration of Professional Education to high school youth and adult modality (PROEJA), using diverse activities within each content and adjusted in accordance with student learning. The research was conducted at Instituto Federal Farroupilha (IFFar), in Alegrete/RS, in the first year (phase I), of the technical course in Agribusiness. Methods that awaken investigative curiosity and questioning in learning of PROEJA were applied. The education of these students should be consolidated to form critical and thoughtful individuals in our society, that are able to act and have their own opinion.

**Keywords:** PROEJA, biology, teaching, and learning

## **Introdução**

O Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) é uma modalidade de ensino que percorre todos os níveis da Educação Básica do país, sendo destinado aos jovens e adultos que não deram continuidade em seus estudos ou que não tiveram o acesso ao Ensino Médio na idade normal.

Conforme a Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96), os sistemas de ensino asseguram gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do aluno, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames (BRASIL, 1996). Para o sucesso na aprendizagem desses educandos é necessário que haja uma interação entre aluno/professor, com aulas diferenciadas, de fácil entendimento e que despertem a criatividade e interesse dos alunos.

Segundo Santos e Cruz (1997, p. 12),

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Por esta razão, é necessário buscar junto aos educandos o melhor método de ludicidade a ser aplicado. Não basta apenas ser um jogo em grupo, é preciso agregar valores de conhecimento e assimilação, contribuindo, dessa forma, para a compreensão e o enriquecimento da realidade de vida dos alunos.

Alguns pesquisadores descrevem os benefícios do uso de atividades lúdicas para o ensino, tornando essa prática de grande valia e oportunizando ao aluno a construção do conhecimento. A prática dessas atividades é uma das formas de inserir no ambiente escolar, atividades que agreguem o aprendizado do aluno. “Assim, tais aspectos podem fazer com que a criança saiba trabalhar em grupo e com a competição, saiba ganhar e a perder, fatores decisivos para que a criança se desenvolva na sociedade”. (CARDOSO, et al, 2012, p. 2). Freire e Horton (2003) destacam que a educação de jovens e adultos (EJA) nem sempre teve uma consideração significativa e de qualidade. Segundo Martins, et al. (2008, p. 7),

isto deve-se a insuficiência no atendimento, certamente tem relação direta com os recursos destinados à EJA, que são escassos e pulverizados, sendo este um dos principais limitadores da oferta pública sem a qual não se cumpre o direito constitucional à educação.

A introdução do lúdico aos educandos influencia no processo da aprendizagem. O emprego da ludicidade, além de proporcionar a investigação e o questionamento, torna as aulas um momento de grande participação e satisfação do grupo.

O lúdico deve estar presente não apenas no processo de ensino e aprendizagem da Educação Infantil, mas em todos os níveis da educação. No Curso do PROEJA, mais especificamente, a ludicidade é uma ferramenta crucial. Essas atividades devem abranger a participação coletiva dos alunos, em que o adulto adquirirá experiência e autonomia nas suas decisões. Haidt (2003, p. 176) enfatiza que, além dessas questões, “o jogo tem um valor formativo porque contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade iniciativa, pessoal e grupal”.

O uso do lúdico em sala de aula estimula a busca pelo saber, uma vez que os discentes têm um aprendizado mais investigativo, questionador e prazeroso. Afora isso, as aulas tornam-se menos cansativas, mais criativas e diferenciadas. Mendonça (2010, p. 10), relata que

os discentes relacionando conteúdos escolares com atividades vivenciadas no cotidiano podem desenvolver sua própria linguagem cognitiva relacionando-a compreensivamente e a interpretando de modo que consiga realmente construir uma aprendizagem significativa.

Colaborando com essa ideia, Rolin, et al. (2008) destaca que o brincar prepara para futuras atividades de trabalho, pois evoca atenção e concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros.

Ao analisar o processo de alfabetização Freire (1996) e Brandão (1984) esclarecem que o trabalho, com gravuras, desenhos e imagens, está sempre em contato com as formas lúdicas. Por meio de fichas com gravuras, o aluno poderá ter noções das palavras que fazem parte de seu vocabulário. Essa tomada de consciência possibilita aos docentes e discentes a criação de novas estratégias de ensino presentes no cotidiano do fazer pedagógico. Dessa forma, é essencial redimensionar, por intermédio de atividades

lúdicas, os conteúdos desenvolvidos no PROEJA, facilitando e tornando a aprendizagem mais significativa.

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem, nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos com o conhecimento. Porém, devem ter sempre claros os objetivos que se pretende atingir com a atividade lúdica que vai ser utilizada, deve-se respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade. (SOARES et al., 2014, p. 87).

Enfim, é necessário que as práticas lúdicas estejam presentes na sala de aula, buscando o enriquecimento da realidade dos alunos adultos. Levando em consideração esse fator, buscou-se desenvolver uma pesquisa no PROEJA, do Instituto Federal Farroupilha (IFFar) – Campus Alegrete/RS. Tal investigação foi aplicada numa turma de 1º ano (Etapa I), do PROEJA Agroindústria, composta por 10 alunos. Esse grupo foi selecionado a partir das observações iniciais durante o Estágio Curricular Supervisionado III e IV do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas. A escolha da temática teve como critério o fato de já se ter um conhecimento da turma e suas trajetórias.

### **Materiais e métodos**

Na presente pesquisa realizou-se, primeiramente, um levantamento bibliográfico sobre o assunto investigado, tendo como fonte sites, livros e artigos. Na etapa de campo, empregaram-se questionários e atividades lúdicas na sala de aula, com os alunos do PROEJA.

Para auxiliar no desenvolvimento e na aplicação das atividades lúdicas, foram empregados recursos como vídeos de curta duração, textos extraídos de livros e periódicos acadêmicos, imagens e exemplares de animais. As atividades lúdicas foram desenvolvidas conforme a ementa da disciplina, tendo como tema principal o estudo do Reino *Animalia*.

A primeira proposta lúdica auxiliou na identificação de Animais Vertebrados e Invertebrados. Para sua aplicação, foram utilizados vários exemplares de animais taxidermizados, mantidos em formol ou secos naturalmente e insetários. Os alunos tiveram a oportunidade de conhecer o Laboratório de Biologia, em que foi possível a identificação desses animais (Figura 1).



**Figura 1:** Identificação da classificação dos animais vertebrados e invertebrados.

**FONTE:** (próprio autor).

A segunda atividade: “demonstração dos processos de respiração e alimentação dos poríferos em habitat natural” objetivou apresentar, de maneira fácil e criativa, como os poríferos se alimentam e respiram. Para demonstrar como ocorrem esses processos, foi utilizada uma berinjela (Figura 2). Os alunos foram distribuídos em trios e, com essa fruta, confeccionaram uma esponja, conseguindo visualizar como é a alimentação e a respiração dos poríferos.



**Figura 2:** Processo de alimentação e respiração de uma esponja.

**FONTE:** (próprio autor).

A terceira prática teve como tema o Filo Cnidária. Nessa atividade, a proposta lúdica era a implantação de um “Jogo de Memória dos Cnidários”, conforme apresentado na Figura 3. Os alunos necessitaram, além do conhecimento adquirido durante as aulas de biologia, da memória para identificarem as peças do jogo.



**Figura 3:** Exemplos de 4 cartas de memória dos Cnidários.

**FONTE:** (próprio autor).

O jogo de memória, referente ao Filo Cnidária, é formado por diversas peças que apresentam uma figura ilustrativa em um dos lados da carta. Cada figura se repete com duas cartas. São necessários, no mínimo, dois participantes para poderem dar seguimento ao jogo. É preciso embaralhar as cartas e colocá-las ao contrário para poder esconder o lado que revelará o desenho e ou a mensagem. Os jogadores devem virar duas cartas e verificar se formam pares ou não. Caso a resposta seja positiva, eles devem jogar novamente. Se for negativa, eles devem passar a vez para outros jogadores. Essa atividade proporciona conhecimento e memorização dos alunos.

A quarta prática lúdica envolveu os Filos Platelminhos e Nematelminhos, em um Jogo de Dominó, com os hospedeiros intermediários do ciclo de vida de um parasita e suas medidas profiláticas, conforme Figura 4.

O Jogo consiste em cada jogador receber 7 peças no início da rodada. São necessários, no mínimo, 4 jogadores para participarem do jogo. Se houver menos de 4 jogadores, as peças que sobrarem ficam na mesa para serem compradas. O jogo começa pelo participante que obtiver o maior número na jogada de um dado (de seis números). Esse jogo teve como objetivos proporcionar a aprendizagem de convivência entre alunos e exercitar suas habilidades e o desenvolvimento do pensamento lógico.



**Figura 4:** Exemplos de dois dominós dos Vermes (Platelmintos e Nematelmintos).  
**FONTE:** (próprio autor).

Após a aplicação das atividades lúdicas, foi entregue aos educandos um questionário, contendo questões objetivas, relacionadas com as atividades desenvolvidas. Foi elaborado um gráfico a partir das respostas apresentadas pelos estudantes e das observações realizadas durante as atividades propostas em que se explicam as dificuldades dos mesmos.

## Resultados e discussões

Na turma de PROEJA em que a pesquisa foi aplicada, a utilização de atividades lúdicas proporcionou uma outra forma de ensino, a qual os alunos ainda não haviam experimentado. Dessa forma, a inserção de uma metodologia lúdica demonstrou e despertou um maior interesse por parte desses alunos.

No questionário com os educandos, foi possível observar a vontade e o interesse que a maioria dos alunos tem em aprender, de maneira mais fácil e criativa. Ficou evidente que os alunos aprovaram as atividades com jogos didáticos (Quadro 1), porque 90% responderam que o uso do lúdico é importante e permite melhorar a assimilação dos conteúdos. Todos os alunos mencionaram que participaram de todas as atividades propostas. No entanto, 80% dos educandos afirmaram que a interação entre os colegas interfere no processo de aprendizagem, pois se sentiram instigados a perguntar e responder interagindo com os demais colegas.

No item que questionava se as atividades lúdicas melhoram a socialização, o envolvimento e a dedicação, 70% dos alunos disseram que sim, enquanto apenas 30% acreditaram que pouco interferiram. Com isso, fica evidente que a maioria dos alunos prefere aulas mais elaboradas, criativas, e de fácil compreensão.

Perguntas \ Respostas	Sim	Não	Pouco interfere	Interfere
Você acha importante o uso do lúdico nas atividades das aulas de Biologia?	9	0	1	0
Você achou maior facilidade para entender o conteúdo de biologia, com o uso do lúdico?	10	0	0	0
Com as atividades lúdicas, você participou mais nas aulas?	10	0	0	0
Você percebeu que seu raciocínio com atividades lúdicas melhorou?	9	0	1	0
Você considera que as atividades lúdicas, melhora a interação entre aluno/aluno e aluno/professor?	8	1	0	1
Com a aplicação de atividades lúdicas, melhorou a socialização dos conteúdos, o envolvimento e a dedicação?	7	0	3	0
Você percebeu que com atividades lúdicas, melhorou a assimilação dos conteúdos pós-atividades?	9	1	0	0

**Quadro 1:** Resumo das respostas apresentadas pelos alunos ao questionário

**FONTE:** (Próprio autor)

Os educandos do PROEJA encontraram muitas dificuldades para estarem sempre presentes em sala de aula. A maioria trabalhava durante o dia e, por diversas vezes, não frequentaram as aulas porque estavam cansados ou com dificuldades em conseguir sair do trabalho no horário certo. Já outros alunos não encontravam alguém que ficasse com seus filhos durante o período de aula. Por fim, alguns discentes apresentavam problemas de saúde e dificuldades motoras.



A maioria dos alunos do PROEJA não se sentem à vontade em voltar para a sala de aula, devido às suas dificuldades com as novas realidades encontradas no ambiente escolar. Eles se sentem atrasados e, por isso, envergonhados por estarem em idade mais avançada. A motivação para voltarem à sala de aula e estudar, segundo os alunos, está relacionada ao grande desejo de mudança. Eles buscam conseguir um emprego que propicie uma renda melhor, além da vontade de terem mais conhecimentos, aprenderem e tornarem-se mais independentes.

Por meio dessa pesquisa, foi observado que as aulas lúdicas despertaram o interesse dos educandos, auxiliando na interação com o grupo. Dessa forma, elas proporcionam um ambiente investigativo, questionador e, ao mesmo tempo, divertido. Cabem às instituições de ensino e aos educadores recuperarem a ludicidade dos alunos. Para tanto, os docentes devem mudar seus métodos tradicionais de ensino (quadro e giz) e incluir novas metodologias, desse modo, promovendo uma transformação educacional.

Neste contexto, a escola de jovens e adultos pode tornar-se, para os educandos, um espaço privilegiado de formação com metodologias divertidas e dinamizadas, desfrutando de momentos investigativos e questionadores, ao mesmo tempo construindo um conhecimento escolar significativo.

### **Considerações finais**

Ensinar exige muito, como colocou Freire (1996), exige respeito aos saberes dos educandos, ética, aceitação do novo, reflexão, respeito à autonomia do educando, disponibilidade para o diálogo, mas ensinar exige, acima de tudo, alegria e esperança. Contribuir para a construção da identidade do jovem e do adulto e da identidade da educação que a ele é oferecida estão entre os desafios que se apresentam aos educadores da EJA.

Propiciar a mudança no pensamento dos educadores e educandos, incentivando a aplicação de novos métodos na EJA é primordial. Deste modo, o processo de construção e desenvolvimento não deve ser somente imposto apenas pelo método tradicional, de ler, copiar e escrever, mas deve ser mais abrangente e que alcance a nova realidade do nosso educando, trazendo para o ambiente escolar novas metodologias de fácil entendimento e que auxiliem a aprendizagem do nosso aluno. No processo de ensino e

aprendizagem de jovens e adultos há inúmeras diferenças do ato de ensinar se compararmos com o ensino regular. As principais são: as diferenças de idade, as experiências vividas e as experiências culturais e sociais, que levam à necessidade de se aplicar um método de ensino diferente. Porém, não se pode deixar de usar métodos lúdicos que facilitam a aprendizagem do nosso aluno e que despertam a vontade de aprender, num ambiente prazeroso, na tentativa de superar todos os anos perdidos que estive afastado do ambiente escolar.

## Referências

BRASIL. 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em: 22 jan. 2017.

BRANDÃO, C. R. **Educação Popular**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CARDOSO, T. M. G. et al. Atividades Lúdicas com Vídeos Digitais Amadores: Possibilidades para o Ensino de Química. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA E ENCONTRO DE EDUCAÇÃO QUÍMICA DA BAHIA, 15. e 10., 2012, Salvador. **Anais ...** Salvador: UFBA, 2012. Disponível em: <<http://www.eneq2012.qui.ufba.br/modulos/submissao/Upload/42765.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P.; HORTON, M. **O caminho se faz caminhando: conversas sobre educação e mudança social**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

HAIDT, R. C. C. **Curso de Didática Geral: O uso de jogos**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2003.

MARTINS, A. B; et al. Desafios da Formação de Professores da Educação de Jovens e Adultos. **Revista Educação em Destaque**. v. 01, n. 01, p. 1-16, abril de 2008.

MENDONÇA, S. R. P. A matemática nas turmas de PROEJA: O lúdico como facilitador da aprendizagem. **Holos**, Ano 26, v. 3, p. 136-149, 2010.

ROLIN, A. A. M. et al. Uma leitura de Vygotsky Sobre o Brincar na Aprendizagem e no Desenvolvimento Infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176- 180, jul./dez. 2008.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do Educador**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M. O lúdico na formação do educador. In. SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1997. p.11-17.

SOARES, M. C. et al. O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar. **Revista Ciências & Ideias**, v. 5, n.1, p. 83-105, Jan/Abr de 2014.